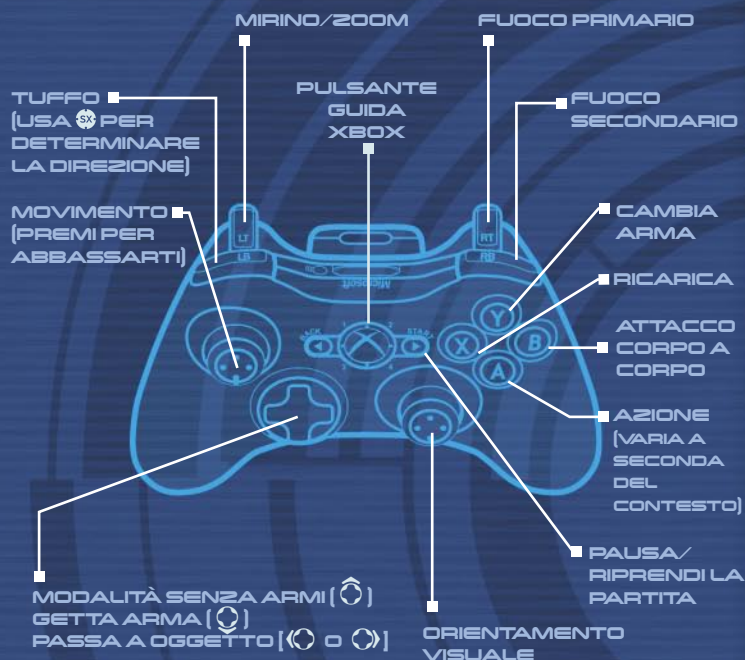




XBOX 360

XBOX
LIVE

È ORA DI AGIRE!



GUIDA AL COMBATTIMENTO MODERNO

EDIZIONE
2020



dataDyne
LA TUA VITA | LE NOSTRE MANI



Guida strategica già
disponibile
primagames.com



Microsoft
game studios

0905 Parte n. X11-47348 IT

AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360 e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

**IMPORTANTI AVVERTENZE PER LA SALUTE
RELATIVE ALL'UTILIZZO DEI VIDEOGAME****Disturbi dovuti alla fotosensibilità**

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.



- | | |
|----------------------------|--|
| 2 Messaggio di benvenuto | 25 Arena da combattimento |
| 3 Per iniziare | 27 Partita rapida e Partita personalizzata |
| 4 Modalità Missione | 28 Deathmatch |
| 5 ARMERIA E SLOT ARMA | 29 Azione oscura |
| 6 La schermata di gioco | 30 Personalizzazione |
| 8 Comandi | 31 Riconoscimenti |
| 10 File di identificazione | 32 Garanzia |
| 12 Mosse tattiche | 33 Supporto tecnico |
| 16 Arsenale | |
| 24 Veicoli | |

BENVENUTO NEL MIO MONDO!

Desidero anzitutto complimentarmi con te per la saggezza dimostrata nell'acquistare questa sensazionale versione da casa del nostro leggendario prodotto Deathmatch. Nonostante le imitazioni siano molte, nessuno è riuscito e mai riuscirà a competere con la popolarità del fenomeno Deathmatch, la cui tecnologia è stata adeguatamente adattata per l'uso privato grazie alla dataDyne, la sola società capace di raggiungere un simile risultato.

Grazie a noi e al nostro ingegno, ora anche tu puoi aspirare a raggiungere l'atleticità, la resistenza e i nervi saldi dimostrati da alcuni dei migliori combattenti di Deathmatch a livello mondiale. Forse un giorno potrai salire insieme a loro sul palcoscenico internazionale, essere adorato da milioni di fan e competere per la gloria e per il semplice e viscerale brivido di mandare K.O. un avversario.

Quanto a me, sono sicuro che nei giorni a venire il nostro software Deathmatch registrerà numerose vittorie a tuo nome, risultati che spero facciano crescere in te una grande saggezza e una ancor più grande ambizione.

Grazie per aver scelto dataDyne.
Sono onorato della tua decisione.



- Zhang Li, Presidente della dataDyne

PER INIZIARE

Non appena entrerai per la prima volta nell'azione di gioco, ti verrà chiesto di creare un profilo. Il profilo registrerà i tuoi progressi e ogni dettaglio su punteggi, impostazioni e risultati raggiunti. La partita viene salvata automaticamente sul tuo profilo sia alla fine di ciascun livello sia quando si raggiungono determinati risultati o si modificano le impostazioni.

È necessario creare il profilo una volta soltanto. Ogni volta che inizierai a giocare, questo verrà caricato automaticamente.

MENU PRINCIPALE

Nel menu principale sono disponibili le seguenti opzioni.

1 MISSIONI

Lanciati in una serie di missioni animate da un'avvincente trama nelle modalità **Agente singolo** o **Cooperativa**.

2 ARENA DA COMBATTIMENTO

Crea una partita Multiplayer (schermo condiviso, System Link o Xbox Live™). Per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Arena da combattimento".

3 OPZIONI

Ottimizza la configurazione del controller, modifica il personaggio predefinito nella modalità Multiplayer e regola le opzioni audio/video.



MODALITÀ MISSIONE

Puoi affrontare le missioni sia da solo, nella modalità **Agente singolo**, o con un amico, nella modalità **Cooperativa**. L'opzione **Classifiche** ti collega direttamente a Xbox Live, permettendoti di confrontare la tua prestazione nella modalità Missione con quelle degli altri giocatori di tutto il mondo nella graduatoria online.

INIZIARE UNA MISSIONE COME AGENTE SINGOLO

Seleziona **Missioni** dal menu principale, quindi evidenzia **Agente singolo** dalla schermata **Modalità missione**. Seguirà il menu **Selezione missioni**. A questo punto, dovrai scegliere quale missione affrontare (la prima volta si comincia dalla missione del Nucleo dati) e il livello di difficoltà. Puoi selezionare solamente un livello di difficoltà uguale o inferiore a quello della missione precedente.

Segui il **Briefing sulla missione** (o premi **A** per saltarlo) e poi prosegui con il **Riepilogo**.

Da qui puoi iniziare subito la missione o fare una visita preliminare all'**Armeria**, nel caso volessi personalizzare il tuo arsenale di armi e oggetti prima di cominciare.

INIZIARE UNA MISSIONE IN MODALITÀ CO-OP

Seleziona **Missioni** dal menu principale, quindi scegli la modalità **Cooperativa** dalla schermata **Modalità missione**.

A questo punto devi scegliere come collaborare con il tuo collega. Seleziona **Schermo condiviso** (i due giocatori giocano sulla stessa console Xbox 360™) o **System Link** (Local Area Network) e, successivamente, passerai alla schermata **Selezione missioni** e alle altre già descritte nella sezione **Iniziare una missione come Agente singolo**. Il livello di difficoltà viene deciso dal giocatore che dà il via alla missione.

Seleziona **Xbox Live** per accedere alla funzionalità Multiplayer online di Xbox Live e trovare un altro giocatore prima di aprire la schermata **Selezione missioni**.

ARMERIA E SLOT ARMA

Puoi accedere all'**Armeria** soltanto prima dell'inizio di una missione. La tua arma da fuoco predefinita è la Maas P9P, ma la tua scelta si estende anche a tutte le armi trovate nel corso delle missioni già completate.

Per portare con te le armi hai a disposizione quattro slot, ma ciò non significa che tu possa sempre portare quattro armi diverse. Le pistole, per esempio, occupano uno slot, mentre i fucili di precisione e i lanciarazzi sono tanto ingombranti da occuparne tre. Questa gestione degli slot viene applicata sia nella modalità **Agente singolo** sia nelle partite nell'**Arena da combattimento**.

1 SLOT

P9P | Magsec | Magnum | PsicoArma | Viblade
Falcon | Hawk | Granata | Granata accecante | Multi-mina

2 SLOT

CMP 150 | Scudo da combattimento | FAC-16
UGL | Portatile | RCP-90 | KSI-74
DEF-12 | SuperDragon | DW-P5

3 SLOT

M60 | Fucile al plasma
Shockwave | Jackal
Lanciarazzi

1

2

3

4

Oltre alle armi, puoi portare con te anche un oggetto, che puoi scegliere passando per l'**Armeria** prima di iniziare la missione. Ciascun oggetto è attivabile o meno a seconda del contesto e presenta un proprio mini-gioco. La scelta dell'oggetto può influire sull'andamento della partita.

Quanto ai sistemi di difesa, le corazze trovate nel corso della missione non occupano alcuno slot arma. La corazza è rappresentata da un alone bianco intorno alla barra dell'energia e serve a diminuire i danni provocati dal fuoco nemico (salvo quelli inflitti dai proiettili anti-corazza). I nemici dotati di corazza presenti nelle missioni per **Agente singolo** resisteranno più a lungo se colpiti nelle zone protette. Nell'**Arena da combattimento**, invece, gli effetti delle corazze si estendono all'intero corpo.

LA SCHERMATA DI GIOCO

INDICATORE DI SALUTE

Si riduce quando si subiscono dei danni. I danni da shock (cadute, gas, fuoco e alcuni attacchi corpo a corpo) verranno gradualmente recuperati. Una linea bianca intorno alla barra indica la presenza di una corazza.

INDICATORE DELLE MUNIZIONI

Rappresenta le munizioni a disposizione per l'arma in uso, sia nel caricatore che in totale. Per evitare di rimanere a corto di munizioni durante uno scontro a fuoco, è meglio ricaricare l'arma manualmente prima e... farlo spesso!

CAMBIA ARMA

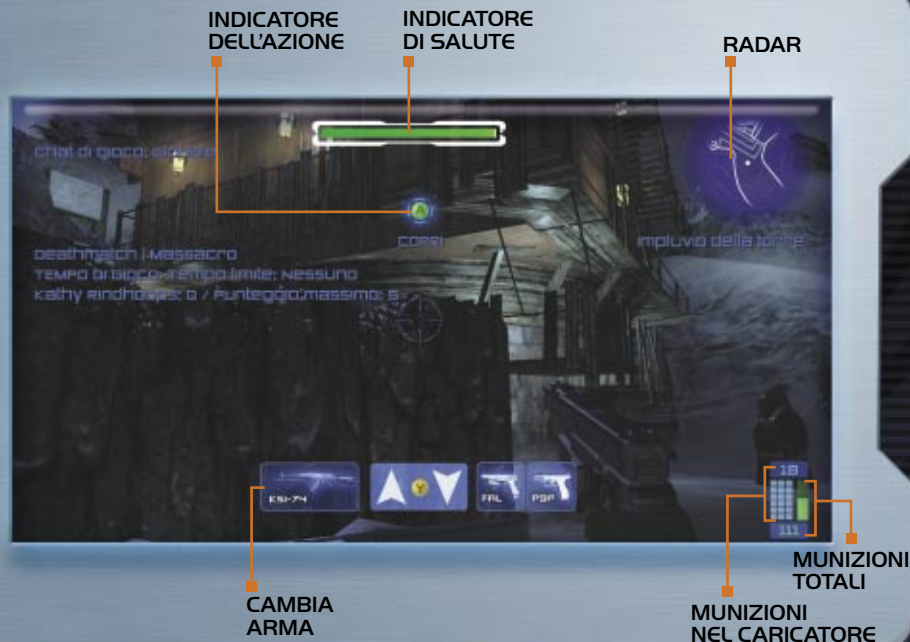
Appare quando cambi arma nell'inventario e quando cerchi di raccogliere un'arma e gli slot arma disponibili sono insufficienti. In questo caso, verranno mostrate sia la nuova arma, sia l'arma da gettare.

INDICATORE DELL'AZIONE

Appare quando l'ambiente rende disponibile un'azione. Il pulsante è sempre lo stesso, ma l'azione da compiere varia a seconda del contesto (aprire una porta, salire su una scala, ripararsi, ecc.).

RADAR

Appare soltanto nell'Arena da combattimento, a meno che, in una missione per Agente singolo, si stia usando un'arma con radar integrato. I puntini verdi sono gli alleati, quelli rossi i nemici (appaiono solo se vengono sparati colpi senza silenziatore). I triangoli indicano nemici posizionati ad altezze diverse dalla tua.



Ti abbiamo cambiato la vita!



Sicuramente per te non è una novità: un assistente digitale che si prende cura di tutti i tuoi problemi quotidiani organizzandoti la vita. Ma questa volta il sogno è diventato realtà! Il tuo d-PAL può immagazzinare più informazioni di quante sarai capace di accumularne in un secolo di vita senza mai perdere il collegamento video, che tu sia a cena dalla mamma o nel cuore della giungla messicana. E tutto questo in una scheda flessibile spessa solo 0,5 mm. La vita non sarà più la stessa.

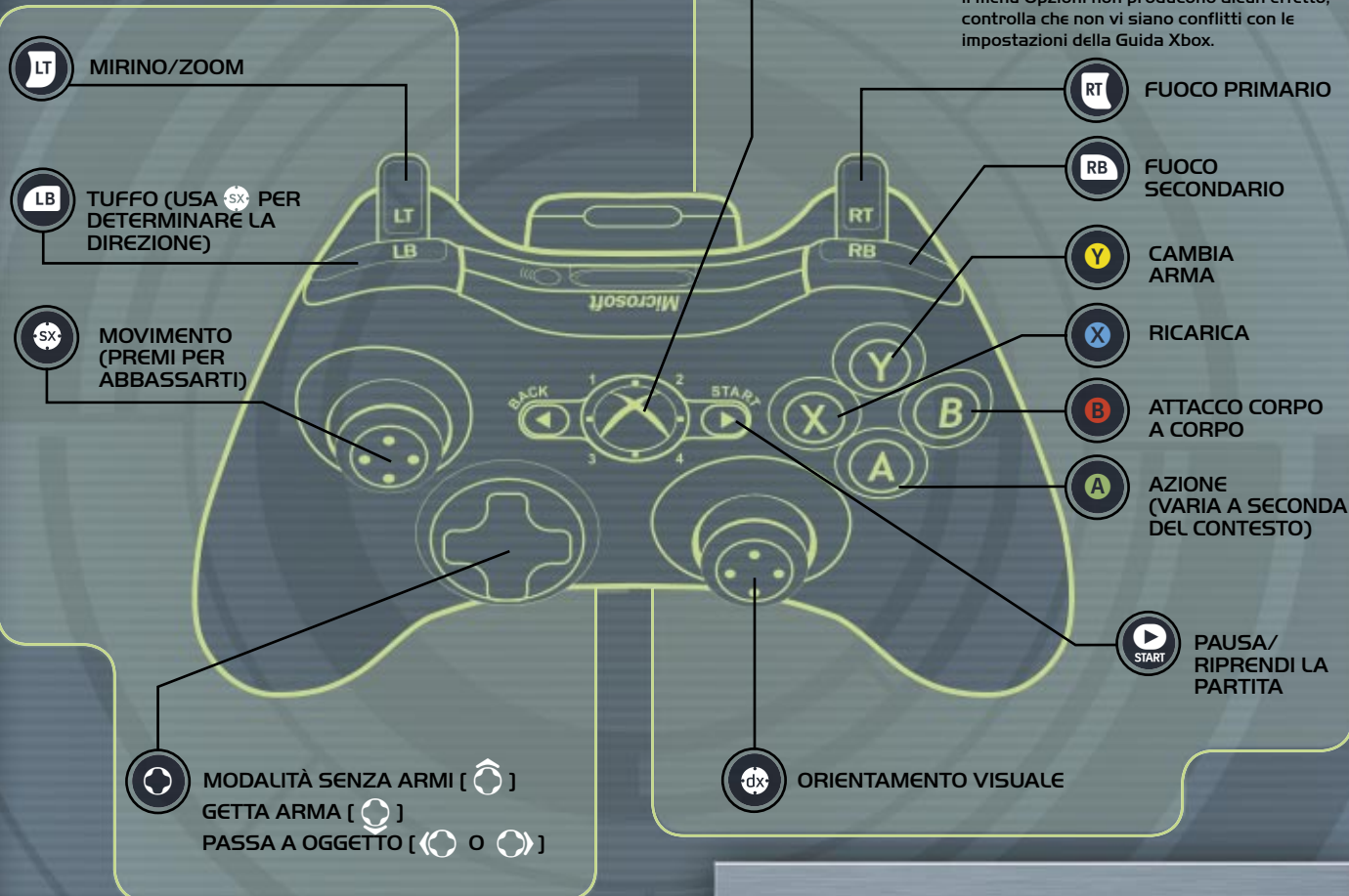
- Schermo plasmaFlex ad alta risoluzione
- Sistema di sicurezza retinico a filamento neuroLink*
- Sistema operativo PiliMoom 2017 con accesso a hiPad o ai comandi vocali opzionali
- Accesso alle comunicazioni di tutto il mondo con degradazione video lowDrop**
- Scheda da 3 Tb e possibilità di trasferimento dati centralizzato
- Guida online assistente digitale

* Richiede un intervento chirurgico, sostenibile presso la struttura dataDyne più vicina a te.

** Richiede bunnyLink earset opzionale.



Questi sono i comandi predefiniti. Per modificare la configurazione del controller, seleziona **Opzioni** dal menu principale.



JACK DARK

Nato il 28/04/69 Gruppo sanguigno: A



96640-I

Descrizione: dopo aver prestato servizio per qualche tempo nei Marine e nelle forze di polizia, Jack Dark si è messo in proprio, abbandonando l'uniforme in circostanze poco chiare e dando vita a una piccola agenzia di cacciatori di taglie per andare avanti. Asciutto, incisivo e autoritario, Dark ha l'esperienza e l'integerrima lealtà essenziali per un buon leader.

JOANNA DARK

Nata il 20/03/00 GRUPPO SANGUIGNO: O



10035-2

Descrizione: figlia di Jack Dark e promettente cacciatrice di taglie tirocinante, Joanna Dark è dedita al lavoro, atletica, molto astuta e piena di risorse. Ciononostante, deve ancora imparare a padroneggiare le sue emozioni e le pericolose conseguenze a cui possono portare. La natura iperprotettiva del padre crea qualche attrito tra di loro.

CHANDRA

Nata il 21/11/98 GRUPPO SANGUIGNO: AB



01192-8

Descrizione: la misteriosa Chandra completa il trio della Dark Bail Bonds. Jack Dark incontrò questa giovane hacker per la prima volta quando prestava servizio nella polizia di Detroit. Contro ogni probabilità, i due diventarono degli ottimi alleati. Chandra ha aderito alla DBB sin dal principio ricoprendo il cruciale ruolo di Coordinatrice di missione sin dal primo giorno.



dataDyne
LA TUA VITA | LE NOSTRE MANI

MEMORANDUM STRETTAMENTE RISERVATO

Da qualche tempo ormai teniamo d'occhio questi tizi, ma forse sarebbe meglio se anche tu leggessi i file su di loro. Di recente sono quasi riusciti a far saltare alcuni nostri "progetti speciali" e io non voglio assolutamente perdere montagne di quattrini per dei cacciatori di taglie da quattro soldi. Se vuoi altre informazioni, posso organizzare un'olocoferenza. Mandami un messaggio la prossima volta che torni in città, OK? Stiamo organizzando qualcosa di grosso qui e penso che non ti dispiacerebbe essere dei nostri.

Sedie olografiche per Deathmatch post-esposizione!
Collegati alla griglia e sfida i professionisti! Perfettamente funzionanti, difetti estetici minimi. Protocolli di sicurezza disabilitati!
ID#6652 - Solo vocale

AGENZIA CAUZIONI DARK

PROFESSIONALITÀ E RISERVATEZZA

SI ACCETTANO CAUZIONI DI TIPO
ASSICURATIVO, FEDERALE E IMMIGRATORIO

SERVIZI INVESTIGATIVI

Squadra altamente specializzata, con all'attivo oltre 30 anni di esperienza nelle forze di polizia.

Complesso Quad nel neurolink

Operativi a livello internazionale

Si accettano pagamenti tramite d-Pai e addebito 10X

CHIAMATA GRATUITA!
IDEX I.D.#2208 - DARK 01

Vendesi almanacchi sportivi
tutte le annate disponibili. Adatti ai giovani con un occhio per chiamare I.D.9778 Outfahere e chiedere di

Andiamo

MOSSE TATTICHE

Gli agenti devono sempre sfruttare al massimo l'ambiente circostante per acquisire l'essenziale vantaggio sul nemico durante uno scontro a fuoco.



METTERSI AL RIPARO

Quando ti avvicini a un oggetto o a un elemento dell'ambiente circostante che può fungere da riparo, sullo schermo apparirà l'**indicatore di azione**. Premi **A** per metterti al riparo. Usa **S** per sporgerti e mirare dalle colonne (quando è possibile), premi **RT** per sparare. Premi nuovamente **A** quando ritieni di poter tornare allo scoperto.

I comandi per mettersi al riparo e uscire allo scoperto possono essere modificati accedendo alla sezione relativa alle **opzioni sui comandi del menu principale**.

SCHIVATE

Usa in combinazione **S** e **LB** per compiere tuffi o rotolare durante un combattimento. Se ti muovi costantemente, per i nemici sarà più difficile colpirti. Tuttavia, se verrai colpito durante un tuffo o una capriola, subirai un ammontare maggiore di danni.

MIRA ASSISTITA

Quando è richiesta una mira precisa, premi senza rilasciare **LT** mentre ti muovi: attiverai la modalità **Mira assistita**, che rende più facile mirare a scapito della velocità di spostamento.

Se l'arma in uso possiede un mirino, sarà possibile servirsene. In questi casi, avrai a disposizione uno zoom ancora più potente, regolabile mediante l'intensità della pressione applicata su **LT** (premi a fondo per zoomare al massimo).

DOPPIA ARMA

In alcune occasioni, potrai utilizzare due armi contemporaneamente, tenendone una per mano. Tuttavia, solo certe armi, come le pistole e le mitragliatrici, si prestano a questo uso. La maggiore potenza di fuoco viene però equilibrata dalla perdita delle funzioni relative alla mira, dato che **LT** verrà utilizzato per sparare con l'arma nella mano sinistra.

Quando usi una pistola o una mitragliatrice, puoi però tenere nella mano libera una granata o uno scudo da combattimento (passa in rassegna le armi finché non li trovi), anche se così facendo verranno disabilitate le funzioni secondarie dell'arma impiegata.

RACCOGLIERE LE ARMI

Se t'imbatti in un'arma che può tornarti utile, puoi raccoglierla semplicemente camminandoci sopra. Le armi identiche a quelle già in tuo possesso andranno a rifornire le munizioni a tua disposizione.

Se non disponi di sufficienti slot arma liberi per la nuova arma, puoi optare per uno scambio. Rimani nei pressi della nuova arma e premi **Y** per gettare l'arma vecchia e raccogliere quella nuova.


GETTARE LE ARMI

Le armi vengono gettate via automaticamente in occasione di uno scambio d'armi, ma è sempre possibile gettarle via indipendentemente premendo **Q**. Questa opzione è utile per mettere un'arma a disposizione di un collega disarmato o in difficoltà.


NASCONDERE LE ARMI

Puoi sempre scegliere di mettere da parte le tue armi e mostrarti disarmato: vi sono occasioni in cui questa scelta sarà molto più conveniente, piuttosto che correre da una parte all'altra con le armi in bella vista. Inoltre, l'arma al momento in uso influenza la velocità dei tuoi spostamenti. Premi **Q** per nascondere le armi.


DISARMARE

Quando non stai usando un'arma (premi ) , premi **RB** per tentare di sottrarre l'arma al nemico. Dovrai trovarti di fronte a lui e avere un numero sufficiente di slot arma liberi per avere successo.

CONVERSARE

Se nel corso di una missione dovessi imbatterti in un personaggio chiaramente disarmato, potrebbe essere più conveniente nascondere l'arma e cercare di ottenere ciò che vuoi parlandogli. Se il personaggio è disposto a parlarti, potrai ingannarlo, minacciarlo o sedurlo (scegli una strategia muovendo  nella direzione corrispondente). Di norma dovresti ingannare le persone che sembrano confuse, minacciare quelle nervose e sedurre quelle amichevoli. Il buon esito dell'interazione può soltanto aiutarti nella missione, mentre il fallimento non farà altro che ostacolarti.

SBEFFEGGIARE

Nei combattimenti cruciali, noterai come ai tuoi avversari piaccia sbeffeggiarti. Puoi ribaltare la situazione e avvantaggiarti per un breve periodo rispondendo in modo appropriato. Dopo la battuta dell'avversario, apparirà l'icona di una direzione: premi rapidamente  nella direzione appropriata per rispondere a tono. In questo modo il nemico verrà distratto o innervosito e guadagnerai l'opportunità di colpirlo più facilmente.


CADUTE CONTROLLATE

Puoi cadere da un'altezza equivalente al primo piano di un edificio in relativa sicurezza. L'impatto della caduta comprometterà temporaneamente i tuoi movimenti e infliggerà un danno da shock che però verrà presto riassorbito. Il discorso cambia per le cadute da altezze superiori, di fatto molto pericolose e molto spesso letali.

TORRETTE

In diversi punti (a terra o su veicoli come l'hovercraft, per esempio) è possibile imbattersi in torrette su cui sono montate armi letali, che possono essere rubate e scambiate fra loro, anche se i loro vantaggi tipici (munizioni infinite e nessun ritardo da ricarica) valgono solo finché sono montate sulle torrette.

USARE LE SCALE

Quando ti avvicini a un oggetto o a un elemento dell'ambiente circostante che può fungere da riparo, sullo schermo apparirà l'**indicatore di azione**. Premi **A** per posare l'eventuale arma in uso e mettere il piede sullo scalino, quindi premi  su o giù per salire o scendere. Premi senza rilasciare **A** per scivolare rapidamente giù per la scaletta.

CAVI

L'**indicatore dell'azione** apparirà anche quando cammini sotto un cavo. Premi **A** per servirti del cavo. Lo lascerai automaticamente non appena raggiungerai l'estremità del cavo.



Per accedere alla seconda funzione, premi e poi rilascia **RB**.

Per accedere alla terza funzione, premi senza rilasciare **RB** e premi **LT**.

PISTOLE

P9P (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)

CARICATORE: 9 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: SILENZIATORE

TERZA FUNZIONE: TORCIA

Pistola altamente personalizzabile, dotata di mirino. La seconda modalità permette l'uso di un silenziatore per azioni furtive, mentre la terza consente l'attivazione di una torcia, utile nei luoghi bui.



FALCON (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)

CARICATORE: 18 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: CARICATORE ESPLOSIVO

Un'arma precisa anche se relativamente poco potente, apprezzata dai professionisti per l'elevato rateo di fuoco. Con la seconda funzione si lascia a terra un intero caricatore che spara i proiettili in sequenza per distrarre i nemici.



MAGNUM (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)

CARICATORE: 6 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: FALSO SPARO

Un'arma per coloro che apprezzano il potere d'arresto immediato. Questa sei colpi può insegnare una dolorosa lezione, grazie alla sua rapidità di fuoco. Nella modalità secondaria spara un colpo silenziato con esplosione ritardata.



MAGSEC 4 (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)

CARICATORE: 9 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: FUOCO DI RIMBALZO

La pistola militare definitiva, ideale per attaccare a distanza. La seconda funzione carica magneticamente i proiettili, incrementandone la capacità di rimbalzo e permettendo così ai tiratori più abili di colpire anche dietro gli angoli.



PSICOARMA (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)

CARICATORE: 6 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: PSICOARMA

Compatta pistola sedativa usata dai secondini, adattata per sparare dosi concentrate che impediscono al bersaglio di distinguere gli amici dai nemici, provocando gravi danni collaterali.



ARMI PESANTI

M60

CARICATORE: 80 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: CHIODI A QUATTRO PUNTE (USA 3 PROIETTILI)

Questa bellezza con cinghia crea un impressionante fuoco di sbarramento, tanto da rendere trascurabile la sua imprecisione.

Nella modalità secondaria, rilascia triboli per rallentare i nemici e bloccare la maggior parte dei veicoli.



FUCILE AL PLASMA

CARICATORE: 40 COLPI

SECONDA FUNZIONE: MIMETIZZATORE

Spara raggi di plasma surriscaldato. La seconda funzione impiega l'energia per mimetizzare l'utente.

Il nucleo energetico auto-ricaricante fornisce colpi illimitati ma le singole cariche non durano molto, soprattutto con la mimetizzazione (e soprattutto se, da mimetizzati, ci si muove).



LANCIARAZZI

CARICATORE: 4 RAZZI

SECONDA FUNZIONE: FILOGUIDA

Già devastante grazie alla testata ordinaria, la sua funzione secondaria attiva razzi teleguidati che, grazie al rilevatore di bersagli, giungono sempre a destinazione... purché il combustibile non termini prima.



MITRAGLIATRICI

DW-P5

CARICATORE: 24 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: SILENZIATORE

TERZA FUNZIONE: TORCIA

Il DW-P5 è dotato di mirino ed è facile da modificare.

La seconda funzione attiva il silenziatore, utile per le missioni di ricognizione, mentre la terza consente di utilizzare una torcia (utile in luoghi bui).

**UGL (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)**

CARICATORE: 24 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: MINA

Arma potente ma poco precisa, apprezzata dagli appartenenti alla scuola di pensiero "spara e spera". Grazie a un dispositivo interno, la funzione secondaria la rende una mina che esplode quando un nemico si avvicina alla sua portata.

**CMP 150 (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)**

CARICATORE: 24 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: OLOGRAMMA

Preciso e rapido, il CMP polverizza i nemici a distanza ravvicinata. La sua funzione secondaria attiva un avanzato proiettore d'ologramma interno per confondere i nemici.

**RCP-90**

CARICATORE: 40 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: RILEVATORE DI MINACCE

TERZA FUNZIONE: RIPROGRAMMA

Vanta un incredibile rateo di fuoco oltre a preziose funzioni alternative. La seconda funzione permette di individuare e rendere meglio visibili i nemici, mentre la terza consente di riprogrammare dispositivi elettronici ostili (mira e premi **A**), quali pistole sentinella, mine e telecamere di sicurezza.

FUCILI D'ASSALTO

KSI-74

CARICATORE: 30 PROIETTILI/1 BAIONETTA

SECONDA FUNZIONE: COLPO DI BAIONETTA

Un fucile d'assalto potente e senza fronzoli, è molto efficace se vengono sparate raffiche brevi.

La seconda funzione permette di usare la baionetta per uccidere silenziosamente.

**FAC-16**

CARICATORE: 30 PROIETTILI/2 GRANATE

SECONDA FUNZIONE: GRANATA

TERZA FUNZIONE: SILENZIATORE

Fucile militare con mirino in dotazione, preciso e adattabile a diverse situazioni. La sua funzione secondaria permette di lanciare granate che esplodono all'impatto con una superficie, mentre la terza consente l'uso di un silenziatore per azioni furtive.

**SUPERDRAGON**

CARICATORE: 20 PROIETTILI/6 GRANATE

SECONDA FUNZIONE: GRANATE RIMBALZANTI

TERZA FUNZIONE: VISIONE NOTTURNA

Arma per fanteria versatile con mirino incorporato.

La seconda funzione attiva il lanciagranate inferiore che, se sapientemente usato, permette di colpire bersagli dietro angoli o ostacoli sfruttando pareti e tetti.

**PORTATILE**

CARICATORE: 30 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: PISTOLA SENTINELLA

Compatto e letale, vanta di un rateo di fuoco impressionante. La seconda funzione lo trasforma in una pistola sentinella autonoma, ideale per agenti in incognito a cui serve un PC portatile sul campo. Sistema operativo Windows® 2020.



LOTTA RAVVICINATA

VIBLADE

MASSIMA PORTATA: 2 METRI

SECONDA FUNZIONE: DEFLETTORE

Una lama estremamente tagliente e di origine ignota. Terribile, se adoperata da mani esperte. La seconda funzione attiva un muro impenetrabile capace di respingere i proiettili direttamente contro l'aggressore.



FUCILE A POMPA DEF-12

CARICATORE: 6 PROIETTILI

SECONDA FUNZIONE: RADAR

TERZA FUNZIONE: IMITATORE DI SEGNALE

Arma potente adatta soprattutto agli ambienti stretti urbani. Congegni elettronici standard proteggono l'utente e gli alleati vicini dai radar nemici. La seconda funzione evidenzia gli obiettivi locali esponendo però l'utente, mentre la terza fa apparire l'utente come un alleato sui radar nemici.



SCUDO DA COMBATTIMENTO (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)

SPESSORE POLICARBONATO: 6 MM

Garantisce l'incolumità dagli attacchi corpo a corpo e una protezione limitata dai colpi di armi leggere. Premi senza rilasciare **U** per alzarlo all'altezza della testa. I pannelli trasparenti permettono di vedere attraverso anche quando è impiegato insieme a un'arma.



ARMI DA LANCIO

GRANATA A FRAMMENTAZIONE (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)

RAGGIO ESPLOSIONE: 5 METRI

SECONDA FUNZIONE: UTILIZZO IN COPPIA CON
UN'ALTRA ARMA

Dispositivo esplosivo a frammentazione con innesco di quattro secondi. Se tenuto in mano fino a quando il timer raggiunge lo 0, diventa una granata a impatto. La seconda funzione permette di portarlo in mano anche mentre si sta usando una pistola o una mitragliatrice.



MULTI-MINA

RAGGIO ESPLOSIONE: 2 METRI

SECONDA FUNZIONE: TELECOMANDO

Un potente deterrente per gli inseguitori. Può essere impiegata come mina di prossimità (esplode quando un nemico si avvicina) o, nella modalità secondaria, come una serie di mine da far esplodere a comando.



HAWK

PROBABILITÀ DI SOPRAVVIVENZA (SENZA
CORAZZA): NESSUNA

SECONDA FUNZIONE: SCHERMATURA IN
SHRAPNEL

Un boomerang sperimentale con una lama in lega di tungsteno (usa **U** per agganciarla sul nemico). L'Hawk sfrutta un dispositivo anti-gravità miniaturizzato per estendere il tempo di volo e alimentare la sua seconda funzione, un campo di forza che difende da granate e razzi.



GRANATA ACCECANTE (UTILIZZABILE IN COPPIA CON UN'ALTRA ARMA)

RAGGIO D'AZIONE: 50 METRI

SECONDA FUNZIONE: UTILIZZO IN COPPIA CON
UN'ALTRA ARMA

Esplode emettendo una luce accecante e un rumore assordante per disorientare i nemici e permettere attacchi a sorpresa. L'effetto può colpire chiunque, quindi evita di guardare verso la granata. Grazie alla seconda funzione, è possibile portare una granata accecante con una mano e una pistola o una mitragliatrice con l'altra.



ARMI DI PRECISIONE

JACKAL

CARICATORE: COLPO SINGOLO

SECONDA FUNZIONE: SEGNALE

ELETTROMAGNETICO

Fucile di precisione di livello mondiale, con zoom corneo tracciante, il Jackal ospita un singolo colpo di grosso calibro con forte potere d'arresto. La seconda funzione permette di disturbare i radar nemici (e altri oggetti elettronici) evidenziando nel frattempo la posizione del bersaglio su tutti i radar vicini.



SHOCKWAVE

CARICATORE: 30 COLPI

SECONDA FUNZIONE: RAGGI X

Arma segreta sperimentale, lo Shockwave emette un intenso fascio di particelle capace di friggere i nemici sul posto. Tende a surriscaldarsi. Il mirino della modalità secondaria rende i nemici visibili attraverso i muri.



OGGETTI

Mentre alcuni oggetti entreranno in tuo possesso solo in determinati punti del gioco, come per esempio il Kit di rivitalizzazione (utilizzabile per riportare in vita gli alleati caduti nelle modalità Co-op e Azione oscura), la TeleSpia (un sofisticato dispositivo dotato di trasmettente o cariche esplosive) e l'Audioscopio (un dispositivo per l'analisi vocale), i tre oggetti che seguono saranno quelli di uso più frequente.

La frequenza di successo nell'uso di ciascun oggetto dipende dalla tua abilità di superare la rispettiva procedura di sicurezza, nota come sequenza iniziale. Premi **Y** per abbandonare una sequenza iniziale già in esecuzione.

RUBADATI

Lo strumento essenziale per penetrare nei sistemi di terminali e di porte elettroniche. Nessuna spia può permettersi di lasciarlo a casa.



Sequenza iniziale: decrittare tutti i blocchi blu premendo **A** quando il cursore vi passa sopra. Colpire un blocco rosso o due blocchi bianchi ti riporta indietro di un blocco.

MULTICHIAVE

Un grimaldello dall'aspetto sinistro per le porte all'antica. Non ci sono cardini o serrature che tengano con questa meraviglia meccanica.



Sequenza iniziale: usa **S** per trovare il "punto debole" di ogni perno. Quando si compie un progresso, il controller vibra (se la vibrazione è attiva) e il cerchio centrale cambia colore, restringendosi. L'indicatore verde rappresenta un perno sbloccato.

KIT DI DEMOLIZIONE

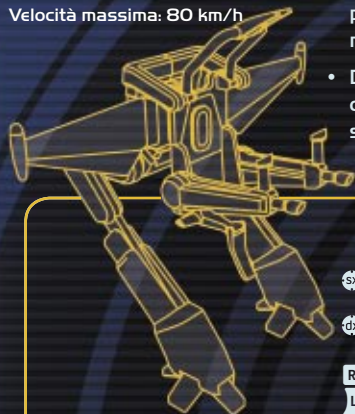
Hai trovato un muro che dev'essere fatto saltare in aria? Lascia alle spalle ogni parvenza di furtività! Questo accessorio esplosivo è proprio ciò che serve.



Sequenza iniziale: unisci i due contatti ruotando i quadrati per formare un circuito completo. Usa **S** per selezionare un pezzo e **A** per ruotarlo. Quando la corrente li attraversa, i quadrati cambiano colore.

JETPACK

Velocità massima: 80 km/h



- Lo stato dell'arte dei dispositivi personali di volo (DPV); modalità standard: a terra.
- Doppia mitragliatrice e capacità di librarsi in volo, per sparare sul posto o in movimento.

- XY** Accelera, frena, spostamento a sinistra/destra
- XY** Gira a sinistra/destra, guarda in alto/basso
- RB** Decolla/Atterra (se vicino al suolo)
- LT** Alzati (rilascia per cadere, non rilasciare per librarti)
- A** Metti/Togli

ULTIMI RITROVATI DELLA DATADYNE
PERSONAL TECHNOLOGIES!

HOVERCRAFT

Velocità massima: 100 km/h



- XY** Accelera, frena, sterza a sinistra/destra
- XY** Ruota a sinistra/destra
- A** Sali a bordo/scendi



- Postazioni per pilota e artigiere, spazio per passeggeri ai lati. (sotto la responsabilità del pilota)
- Torretta per tre armi pesanti intercambiabili: M60, fucile al plasma e lanciarazzi.

dataDyne

ARENA DA COMBATTIMENTO

I combattenti Multiplayer nell'Arena da combattimento ricadono in due categorie: **Deathmatch** e **Azione oscura**. Per accedere a entrambe bisogna selezionare **Arena da combattimento** dal menu principale.

A questo punto, occorre selezionare la modalità di connessione desiderata. Ne esistono tre: **Schermo condiviso**, **System Link** e **Xbox Live**.

SCHERMO CONDIVISO

Competi su una singola console, da solo contro i bot o con un massimo di tre amici su schermo condiviso (scontrandovi fra di voi o contro i bot).

SYSTEM LINK

Gioca su più console collegate in LAN (Local Area Network). È prevista la possibilità di giocare su schermo condiviso in quattro.

XBOX LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox Live! Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su www.xbox.com/live.


IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

dataDyne

ARENA DA COMBATTIMENTO

SCHERMO CONDIVISO

Per far partecipare un altro giocatore, premi  su un controller finora inutilizzato. In questa modalità possono giocare fino a un massimo di quattro utenti. Ai giocatori viene assegnato un profilo predefinito ma possono anche selezionare un profilo per ospiti dalla Guida Xbox, se lo desiderano.

VALIDITÀ O NON VALIDITÀ PER LA CLASSIFICA

Le partite valide per la classifica sono le sole che influenzano le tue statistiche complessive online. Tuttavia, questo tipo di partite consente la modifica di un limitato numero di opzioni. Nelle partite fuori classifica puoi invece modificare qualsiasi impostazione.

CLASSIFICHE

Questa opzione ti permette di confrontare la tua prestazione e le tue statistiche con quelle degli altri campioni di tutto il mondo. Non preoccuparti se sembra sempre esserci qualcuno migliore di te, poiché per diventare campione è sufficiente solo allenarsi.

SQUADRE

Ciascuna squadra è rappresentata da un personaggio, preso dalla modalità per giocatore singolo, e raggruppata sotto una fazione precisa (Carrington Institute, dataDyne, e così via). Il proprietario della partita accoppia le squadre. Due squadre non possono avere la stessa identità.

PARTITA RAPIDA E PARTITA PERSONALIZZATA

PARTITA RAPIDA DEATHMATCH

Questo è il modo più semplice e veloce per raggiungere una Sala d'attesa di **Deathmatch**. I criteri di scelta della sala sono diversi, inclusa la velocità di connessione.

PARTITA RAPIDA AZIONE OSCURA

Simile all'opzione **Partita rapida Deathmatch**, permette di collegarsi rapidamente a una Sala d'attesa di **Azione oscura**.

PARTITA PERSONALIZZATA

Seleziona **Partita personalizzata** per accedere a una lista delle Sale d'attesa tra cui scegliere manualmente. La ricerca può essere ristretta modificando le opzioni presenti nella pagina di ricerca della **Partita personalizzata**.



DEATHMATCH

Deathmatch è una creazione di dataDyne Corp. I giocatori competono in arene virtuali utilizzando determinati set di armi. Il gioco è un successo in tutto il mondo e i migliori giocatori di Deathmatch sono delle vere e proprie celebrità. Lontano dal rigido regolamento delle partite valide per la classifica, qui ogni cosa è permessa. Alcuni giocatori innalzano il grado di sfida inserendo anche dei bot...

MASSACRO

Uno scontro tutti contro tutti. Vince il giocatore che accumula più uccisioni.

MASSACRO (A SQUADRE)

Scontro a squadre. Vince la squadra che accumula complessivamente più uccisioni.

CATTURA LA BANDIERA

Scontro a squadre. Ciascuna squadra deve cercare di sottrarre la bandiera nemica e portarla alla propria base, catturandola. Vince la squadra che riesce a catturare più bandiere avversarie.

AVANZATA

Scontro a squadre. Le squadre devono cercare di conquistare diverse colline neutrali e mantenerle sotto il proprio controllo per ottenere punti. Vince la squadra che conquista e controlla il maggior numero di territori.

AZIONE OSCURA

Azione oscura è una modalità Multiplayer a turni, più lenta e di maggior spessore strategico rispetto alla modalità Deathmatch. In ciascun round i giocatori devono acquistare delle armi con i fondi guadagnati uccidendo gli avversari e raggiungendo gli obiettivi di un dato scenario.

ELIMINAZIONE

Scontro a squadre. Vince l'ultima squadra a rimanere con un almeno un membro in vita.

ASSALTO

Scontro a squadre. Una squadra difende la base; i suoi membri possono acquistare le armi secondo le regole generali e hanno una vita ciascuno. Tutte le altre squadre hanno armi di base ma vite infinite. Vince la squadra che resiste di più difendendo la base.

INFEZIONE

Scontro tutti contro tutti. I giocatori si dividono in due fazioni: infetti e non infetti (all'inizio, la maggioranza). Quando un giocatore muore, passa dalla parte degli infetti. Se i non infetti rimarranno in vita fino al termine della partita, saranno gli unici a ricevere dei punti. Se invece verranno tutti eliminati, saranno allora gli infetti a ricevere punti. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

SABOTAGGIO

Scontro a squadre. Vince la squadra che provoca i danni maggiori alle proprietà dell'altra squadra.

PERSONALIZZAZIONE

BASE

Le opzioni di base della personalizzazione riguardano fattori come i set di armi, le varianti dei livelli e la durata del gioco. Sono permessi diversi limiti a seconda se la partita debba essere o meno valida per la classifica (quelle valide hanno limiti più restrittivi).

Quando personalizzi una partita, ricorda che c'è un motivo se i valori predefiniti variano di livello in livello: essi sono ottimizzati per offrire la più soddisfacente esperienza di combattimento possibile. I valori predefiniti possono dunque essere cambiati da un giocatore che ha in mente uno scenario specifico (o da chi ha voglia di sperimentare), ma ricorda che cambiando livello di gioco non è detto che a una stessa impostazione corrisponda una stessa esperienza di gioco.

AVANZATE

Le impostazioni avanzate sono per lo più modificabili nelle partite non valide per la classifica. Queste impostazioni permettono di far scegliere ai combattenti le basi in cui rientreranno, se aggiungere bot, se rendere non disponibili determinati veicoli, se sbloccare armi controverse, se abbassare il prezzo delle armi, se determinare l'ammontare iniziale dei fondi (solo Azione oscura) e altro ancora.

Una volta acquisita una certa familiarità nell'Arena da combattimento, con queste opzioni potrai configurare su misura l'esperienza di gioco, per quanto modesti o esigenti siano i tuoi gusti.

NOTA FINALE

Il tempo della teoria ormai è finito. La preparazione mentale non può essere espresso a parole, dev'essere vissuto. Il tuo addestramento fisico inizierà dal momento in cui chiuderai questo manuale e ti tufferai nell'azione di gioco. Grazie per aver scelto dataDyne.

dataDyne

La tua vita | Le nostre mani

CARTA PERSONALE - 013

IL TEAM DI PERFECT DARK ZERO

Ideatore principale e Capo progetto
Chris Tiltson
Produttori
Richard Cousins
Lee Schuneman
Responsabile software engineering
Kieran Connell
Grafico principale sfondi
Sam Jones
Responsabile animazione
John Mummery
Grafico principale personaggi
John Doyle
Ideatore grafico principale
Wil Overton
Grafico principale personaggi
Kevin Bayliss
Ideazione, storia e sceneggiatura
Dale Murchie
Ideazione Multiplayer
Duncan Botwood
Assistente per l'ideazione
Ross Bullimore
Veicoli e editor
Stewart Needham
Responsabile motore di gioco, fisica e ottimizzazione
David Thomas
Rendering e effetti speciali
Cliff Ramshaw
IA e sistema personaggi
Lee Hutchinson
Minigiocchi, Multiplayer e filmati
Jens Restemeyer
Responsabile connessione di rete
Mark Edmonds
Multiplayer
Dave Herod
Responsabile animazione e controllo
Nicholas Makin
Armi e HUD aggiuntive
Laurie Cheers
Audio e localizzazione
James Lawrence
IA, configurazione livelli e boss
Rod Boyd
Effetti
Bjorn Madsen
Co-op
Ian Bolton
Aiuto addizionale per IA e boss
Adam Kitching
Interfaccia e HUD
Gareth Lough
Programmazione addizionale
Michael Evans
Bot
Kieran D'Archaubaud
Programmazione addizionale
Mike Vine
Chris Pigas
Tom Berry
Responsabile test software
Tom Hill
Personaggi
Ryo Agarie
Sergey Rakhmanov

Donnchadh Murphy
Sfondi
Bettan Sparkes
Keith Rabbette
Ross Bury
Gareth Cook
Chris Woods
David Buttress
Neill Harrison
Gavin Flint
Prop
Jason Baggett
Jim Ellis
Responsabili animazione
Gary Talbot
Matt Lewis
Daniel Carey
Animazione addizionale
Diamuid Donohoe
Motion Capture
Jon Mummery
Gary Talbot
Dan Carey
Estelle Ellis
Doug Crouch
Concetto grafico addizionale
Phil Jackson
Grafica addizionale
Stefan David Von Franquemont
Andy Betts
Giorgio Grecu
Richard Morrall
Musica
David Clynick
Effetti speciali
Jamie Hughes
Effetti addizionali e
Simon Holmes
Michael Biggs
Martin Penny
Dave Clynick
Supporto grafico
Rhett Bennett
Aaron Fox
Christian Holton
Chuck Furlong
Michael Dean
Capo ricerca e sviluppo software
Richard Gale
Direttore ricerca e sviluppo per PDZ
Kostas Anagnostou
Responsabili ricerca e sviluppo software
Jim Horth
Tom Grove
Team di ricerca e sviluppo
Andrew Grieve
Ben Miller
Claude Marais
David Meen
Eike Umiauf
Nicola Bhalerao
Nikolay Stefanov
Paul Mikkell
Simona Tassinari
Stuart Hill
Tom Kuhn
Urban Lassi
Produzione
Localizzazione
Andy Wilson
Contenuto manuali
Leigh Loveday
Dale Murchie
Wil Overton
Duncan Botwood
Materiale promozionale addizionale
Jon Severn
Peter Hentze
Responsabili Rare
Chris Stamper
Stephen Stamper
Simon Farmer

Lee Schuneman
Zeigler
Mark McCorkindale-Dr. Carol
Glen Wraga- Brother Clay
Dan Russell- Brother Virgil
Steve Hope Wynne-Father
Jay Benedict
Dan Russell
Rupert Farley
Ian Porter
Doug Cockle
Kayvan Novak
Brad Lavelle
Quarie Marshall
John Kay Steel
Eveline Novakovic
Duncan Botwood
Steve Malpass
Jamie Hughes
Estelle Ellis
Ben Cullum
John Silke
Team testing Rare
- Tutti i cori con voce maschile
Registrazioni sul campo
Steve Burke
Jamie Hughes
Matthew Lee Johnston
Jerry Schroeder
Tawn Perkowski
Tester
Simon Kemp
Sultan Ul Haq
Andy Davies
Dave Hopley
Anthony Abruzzi
Simon Holmes
Michael Biggs
Steve Faulkner
Jason Leckie
Mike Barrett
Tom Longdon
Jagdis Sandhu
Sean Dudley
Mike Bunning
Matthew Feeney
Drew Stevens
Asim Ahmed
Keith Turner
Kelvin Moore
Andrew Preston
Paul Michael
Carl Mitchell
Daniel Coles
Edwin Davies
Steven Murphy
Nick Brookner Jones
Tim Williams
Matt Parker
Outsource Media
Mark Estdale
Engineer
Jeremy Taylor
Post-produzione
Dean Gregory
Trevor Bent
James Lynch
Doppiaggio (versione inglese)
Laurence Bouvard
Joanna Dark
Jo Wyatt-Chandra
John Guerassio- Jack Dark
John Kay Steel
Carrington
Topo Igawa-Zhang Li
Naoko Mori-Mai Hem
Kristopher Milnes
Jonathan Steinberg
Martin T Sherman-Killian

John Guerassio- Zeigler
Don McCorkindale-Dr. Carol
Glen Wraga- Brother Clay
Dan Russell- Brother Virgil
Steve Hope Wynne-Father
Jay Benedict
Dan Russell
Rupert Farley
Ian Porter
Doug Cockle
Kayvan Novak
Brad Lavelle
Quarie Marshall
John Kay Steel
Eveline Novakovic
Duncan Botwood
Steve Malpass
Jamie Hughes
Estelle Ellis
Ben Cullum
John Silke
Team testing Rare
- Tutti i cori con voce maschile
Registrazioni sul campo
Steve Burke
Jamie Hughes
Matthew Lee Johnston
Jerry Schroeder
Tawn Perkowski
Microsoft
Produttore
Chris Kimmell
Produttore esecutivo
Jim Veevaert
Gestione programma
Jennifer Christensen
Earnest Yuen
Capo testing
Rick Lockyear
Responsabile testing
Tom Arnold
Tester
Chris Hind
Chris Liu
Dan Tunnell
David Gascas
Karrie Daniel
Matt Shimabuku
Michael Forgey
Mike Vargas
Adam Johnson
Benjamin Haynes
Brian Fissel
Brian McGee
Chad Hakeman
Chris James
Christian Klepac
Christopher Silycord
Damon Smolko
Dan Ballmer
Dan Nations
David Hayes
David Peterson
Eric Anderson
Eric Brown
Evan Lewis
Federico Johnson
Graham Weatherly
Jake Gilbar
Jason Bowen
Jeff Guy
Jeremy Frazier
Jeremy Jansen
Jessica Bourne
Joe Arconti
Joel Straight
Jonathan Courney
Josh Merker
Justin Crabtree
Justin Trowle

Kristen Linstead
Luis Delgado
Eberhardt
Matthew Dobervich
Michael Garrity
Michael Combs
Mike Metuliy
Nat Schwartz
Nathan Schneider
Paul Kilanowski
Peter Carrier
Robert Shinolt
Robert Ulrich
Robert West
Rodney Lo
Ryan Scott
Scott Miller - SDET
Scott Mizzi-Gili
Silas Ray
Ted Lockwood
Thomas Elliott
Timothy Christensen
Tim Morel
Trevor Homer
Brian Fetty
Brian Noonan
Greg Hanefeld
Joe Ezz
Joel Jackson
John Thomas
Matthew Germann
Theodore Lankford
Responsabile capo prodotto globale
John Dongelmanns
Responsabile gruppo prodotto
Peter Kingsley
Responsabile marketing
Justin Kirby
Responsabile pubbliche relazioni
Jen Martin
Capo sviluppo software
Jeff Spradling
Capo engineer sviluppo
Phil Bergman
Dan Wetsman
Glenn Doren
Engineer
ricercatore utente
David Quiroz
Studio esperienza utente
Keith Cirillo
Beth Demetrescu
Engineer packaging
Duane Colbert
Capo ideazione stampa
Dana Ludwig
Consulenti storia
Marc Guggenheim
Eric Trautmann
Localizzazione
Virginia Spencer
I team di localizzazione in
Irlanda, Giappone, Korea e Taiwan
Amministrazione
Jim Hawk
Tim Stuart
Licenze
Eric Trautmann
Nancy Fitzgner
Alison Stroll
Sandy Ting
Sito Internet
Dave Pierot
John Peoples
Jason Graf

Ulteriori ringraziamenti a:

Ken Lobb, Phil Spencer, Shane Kim, Peter Moore, Kiki Wolfkill, Curtis Neal, Phil Teschner, Andrew Franklin, Dystan Courtie, Jimmy Bischoff, Marwan Lubran, Mike Ruete, Steve Dolan, TJ Duez, Mark Terrano, Jason Strayer, Tian Lim, Patrick O'Kelley, Jeff Sullivan, Oliver Miyashita, Stacey Law, e James Coliz

• EXCELL DATA CORPORATION

• VOLT

• ARTSOURCE

RICONOSCIMENTI

PSS*

TTY**

Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

* PSS - Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

** TTY - Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Transmisión telefónica de texto; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com.

Le informazioni contenute nel presente documento, inclusi gli URL e i riferimenti ad altri siti Web, sono soggette a modifiche senza preavviso. Se non specificato diversamente, le società, le organizzazioni, i prodotti, le persone e gli eventi degli esempi contenuti nel presente documento sono puramente immaginari. Pertanto non rappresentano riferimenti espliciti o impliciti a società, organizzazioni, prodotti, persone o eventi reali. Il rispetto di tutte le leggi applicabili in materia di copyright è esclusivamente a carico dell'utente. Fermi restando tutti i diritti coperti da copyright, nessuna parte di questo documento potrà comunque essere riprodotta o inserita in un sistema di riproduzione o trasmessa in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo (in formato elettronico, meccanico, su fotocopia, come registrazione o altro) per qualsiasi scopo, senza il permesso scritto di Microsoft Corporation.

Microsoft può essere titolare di brevetti, domande di brevetto, marchi, copyright o altri diritti di proprietà intellettuale relativi all'oggetto del presente documento. Salvo quanto espressamente previsto in un contratto scritto di licenza Microsoft, la consegna del presente documento non implica la concessione di alcuna licenza su tali brevetti, marchi, copyright o altra proprietà intellettuale.

I nomi delle società e dei prodotti citati nel presente documento possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

La copia non autorizzata, la decodificazione, la trasmissione, l'uso pubblico, il noleggio, il pay per play o l'inosservanza della protezione della copia sono severamente proibiti.

© & © 2005 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati.

Microsoft, il logo Microsoft Game Studios, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, il logo Rare, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, il logo Xbox e il logo Xbox Live sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation o di Rare Limited negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Rare Limited è una sussidiaria di Microsoft Corporation.



Prodotto con tecnologia Bink Video. © Copyright 1997-2005 di RAD Game Tools, Inc.



Prodotto su licenza di Dolby Laboratories.



www.tor.com

Leggi il libro Perfect Dark: Initial Vector di Greg Rucka, disponibile in libreria.



www.sumthing.com. Colonna sonora disponibile presso Sumthing Distribution.

Voce registrata presso Outsource Media Ltd.

Musica composta ed eseguita da Dave Clynick. Prodotta e missata da Andy Gray e Dave Clynick, presso Strongroom Studios, Londra. Ingegnere del suono: Andy Gray. Editing Pro Tools addizionale e aggiornamenti: Ian Dowling. Mastering: Tim Young presso Metropolis, Londra.

"Glitter Girl", "Evil Side" e "Pearl Necklace" eseguite da MorissonPoe, testi di Jean Morisson, musica di MorissonPoe, su gentile concessione di Ethology/Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Tutti i diritti riservati. Usata su gentile concessione.

"Limelight" eseguita da Kepi e Kat, composta da Jeff Steinmetz e Katrina Steinmetz, Urge Productions. www.urgeproductions.com. Tutti i diritti riservati. Usata su gentile concessione.

Visita il sito internet su Perfect Dark Zero collegandoti all'indirizzo
www.perfectdarkzero.com